DMG-AN6J-JPN

namco®

テイルズ オブ ファンタジア®
なりきりダンジョン

GAME BOY® COLOR



すべての GAME BOY 共通

取扱説明書

ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ

このたびはナムコのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「テイルズ オブ ファンタジア～なりきりダンジョン～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。

ゲームボーイカラー　GB ゲームボーイ　スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応　ポケットプリンタ対応

目次
Contents

ストーリー
Story

山の中に落ちた星を見にいったあなたは、
そこでまばゆい光を見つけました。
その光の中には、なんと2人の赤ちゃんがいたのです！
あなたは、2人を育てることになりました。
不思議な力を持つ2人をこれから先どう育てるか、
それはあなた次第です。



ディオ

あなたが育てることになる、13歳のわんぱくな男の子です。女の子のメルとは双子の関係にあります。





クルール

ディオが連れてきたペットです。性格や、強さによって、その姿が変化する珍しいペットモンスターです。

メル

あなたが育てることになる、13歳のしっかりものの女の子です。男の子のディオとは双子の関係にあります。

ゲーム内容

Outline

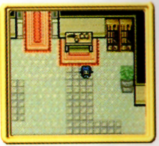
このゲームは、主人公である男の子と女の子、そしてペットモンスターの世話役となって主人公たちを育てていくRPGです。姿や性格が変化する主人公たちがどのように育つのかは、すべてあなたの手にかかっているのです。

ゲームの流れ

ここではゲームのおおまかな流れを説明します。

「なりきりハウス」→10ページ

まずはなりきりハウスで、この家の名前、プレイヤーの名前や呼び名の決定、コスチュームの着替えを行います。



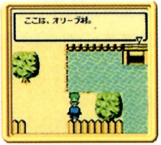
マップの移動→22ページ

最初の準備を終えたら、まずは村や町に移動して情報を収集しましょう。



冒険の準備→23ページ

村や町では、いろいろな人の話を聞いたり、買い物をしたりすることができます。



いざ、ダンジョンへ→24ページ

ダンジョンにはモンスターやトラップが待ち受けています。戦闘では「リーダー」以外のキャラクターは、「さくせん」に応じて独自に戦闘を行ってくれます。また、ダンジョンの最後には精霊の試練が待ち受けています。



あらたなる冒険へ→36ページ

精霊の試練を乗り越えると、主人公たちは別の時空や、新しいダンジョンへ行くことができるようになります。



ゲームの始め方
How to Start

タイトル画面でスタートボタンかⒶボタンを押すと、メニューが表示されます。遊びたいモードを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

ゲームメニュー

さいしょからはじめる

初めから遊ぶときに選びます。

ちゅうだんしたところからはじめる

中断データをロードします。

セーブしたところからはじめる

セーブしたところからゲームを再開します。

コスチュームをこうかんする

通信ケーブルで、友達とコスチュームを交換できます。

キャラクターをいんさつする

「ポケットプリンタ」でキャラクターを印刷することができます。

上のメニューは、セーブデータや中断データ(「ちゅうだん」メニューでセーブしたデータ)の有無で表示項目が変わります。なお、中断データはロードが1回限りとなっています。また、中断データがある状態で「ちゅうだんしたところからはじめる」以外のメニューを選ぶと、中断データがなくなりますので注意してください。

ゲームのセーブ

ゲームのセーブは、「きおくじん（記憶陣）」と呼ばれる場所で行うことができます。


記憶陣

❶ キャラクターを移動させて「きおくじん」の上に乗せると、「セーブモードにはいりますか？」というメッセージが表示されます。✚ボタンで「はい」を選び、Ⓐボタンで決定してください。



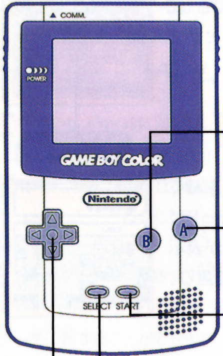
❷ 「データをセーブしますか？」というメッセージが表示されますので、✚ボタンで「はい」を選んで、Ⓐボタンで決定してください。なお、データのセーブは1つしかできないので、注意してください。



操作方法

Operation

基本的な操作法を説明します。詳しくは、それぞれの画面の説明を参考にしてください。



Ⓑボタン
コマンド等のキャンセル、メニュー画面の表示

Ⓐボタン
コマンド等の決定、会話、物を調べる

スタートボタン
全体マップの表示

セレクトボタン
ターゲットの変更（戦闘時）

✚ボタン
カーソル、キャラクターの移動、コマンド等の選択

メニュー画面→12ページ

- **✚ボタン** コマンド等の選択
- **Ⓑボタン** コマンド等のキャンセル
- **Ⓐボタン** コマンド等の決定

フィールドマップ画面→22ページ

- **✚ボタン** 移動先の変更
- **Ⓑボタン** 移動のキャンセル
- **Ⓐボタン** 移動先の決定

通常マップ画面→22ページ

- **✚ボタン** キャラクターの移動（同時にⒶボタンを押すと高速移動）
- **Ⓐボタン** コマンド等の決定
- **Ⓑボタン** コマンド等のキャンセル
- **スタートボタン** 全体マップの表示

戦闘画面→26ページ

- **✚ボタン** コマンド等の選択
- **Ⓑボタン** 戦闘メニューの表示
- **Ⓐボタン** コマンド等の決定
- **セレクトボタン** ターゲットの変更（リーダーのみ）

なりきりハウス

NARIKIRI House

主人公の住んでいる家は「なりきりハウス」といい、ここで名前の決定や、コスチュームの着替えを行います。

名前の決定

主人公である男の子と女の子の名前を決定します。

主人公の名前の決定



✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力してください。なお、Ⓑボタンで、入力してある最後の文字を消すことができます。

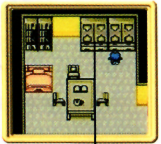
家の名前、ペットの名前の決定

主人公と同様に、主人公の家の名前、ペットの名前を決定します。

プレイヤーの名前入力と呼び名決定

主人公と同様に、育て親であるプレイヤーの性別と名前、呼び名を決定します。呼び名は、後で変更することができます。

コスチューム



コスチュームケース

主人公は、「なりきりし」という職業です。「なりきりし」は、その職業のコスチュームを着ることで、さまざまな職業の特技を使えるようになったり、能力値が変化したりします。コスチュームは基本的に「なりきりハウス」のコスチュームケースの前で変更することができます。

コスチューム変更



✚ボタンの左右でコマンド（きる・ぬぐ・ずかん）を選び、Ⓐボタンで決定してください。

きる 選んだコスチュームを着るコマンドです。

ぬぐ コスチュームを脱ぐコマンドです。

ずかん 今まで手に入れたコスチュームのグラフィックや特性を見ることができるコマンドです。

メニュー画面
Menu

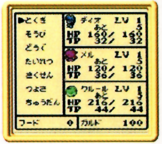
キャラクターの状態を見たり、道具を使うなどの命令をする画面です。通常マップ（22ページを参照）でⒷボタンを押すと、メニュー画面を開くことができます。

ウィンドウメニュー

コマンドウィンドウ

主人公たちにコマンドでいろいろな命令を出します。

キャラクターウィンドウ



簡単なステータスが表示されます。

- **LV** 現在のレベルを表します。
- **あと** 次のレベルアップまでに必要な経験値。
- **HP** 現在のヒットポイントを表します。
- **TP** 現在のテクニカルポイントを表します。

ステータス異常があると、キャラクター名の下にアイコンが出ます。

パーティーウィンドウ

パーティー全体の情報が表示されます。

- **フード** 現在のフードサックに残っているフードの量を表します。
- **ガルド** 現在の所持金を表します（ガルド=この世界のお金の単位）。

メニュー画面／コマンド(1)
Menu/Command

コマンドには「とくぎ」、「そうび」、「どうぐ」、「たいれつ」、「さくせん」、「つよさ」、「ちゅうだん」の7種類があります。✚ボタンでカーソルを動かし、Ⓐボタンで決定してください。なお、「とくぎ」、「そうび」、「つよさ」コマンドは、対象となるキャラクターの選択も行ってください。

ここでは、各コマンドの使い方を解説していきます。

そうび

バッジ、アクセサリーなどを装備するコマンドです。バッジ、アクセサリーは持っているだけでは役に立たないので、必ず装備するようにしましょう。



✚ボタンでキャラクターを選び、左右でコマンド（そうび・はずす）を選んで、Ⓐボタンで決定します。

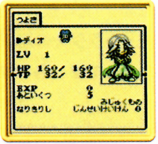
「そうび」を選んだ場合は、✚ボタンで装備したい物を選んで、Ⓐボタンで決定してください。

メニュー画面／コマンド(2)

Menu/Command

つよさ

ステータスを見るコマンドです。✚ボタンの左右でキャラクターを変更でき、Ⓐボタンでページを送ります。



名前 キャラクターの名前です。

LV 現在のレベル。経験値が一定になると、レベルアップします。

HP 左の数値が現在のヒットポイント（体力）で、右の数値が最大値を表しています。0になると戦闘不能になります。

TP 左の数値が現在のテクニカルポイントで、右の数値が最大値を表しています。特技を使うのに必要で、戦闘終了時に、少しだけ回復します。

EXP 現在までに獲得した経験値です。

あといくつ 次のレベルアップまでに必要な経験値です。

じんせいけいけん 今までに獲得した人生経験（コスチュームをマスターした数）が表示されます。それに応じて人生経験の度合いを表す呼び方が変わります（34ページ参照）。

職業 現在の職業が表示されます。職業はコスチュームによって変わります。

CP 左の数値が現在獲得しているCPで、右の数値がマスターするのに必要なCPを表しています。なお、CPについては30ページを参照してください。

こうげき 攻撃力です。通常攻撃のダメージの大きさを表します。

ぼうぎょ 防御力です。直接攻撃にたいする耐久力を表します。

こううん 運の良さです。戦闘ごとに変化します。

ちから 力の強さです。攻撃力に影響があります。

たいかく 体格の良さです。防御力に影響があります。

ちりょく 頭の良さです。呪文系の攻撃力と防御力に影響があります。

すばやさ 素早さです。攻撃の順番に影響があります。

コスチューム 現在着ているコスチュームが表示されます。

バッジ 現在装備しているバッジが表示されます。

アクセサリー 現在装備しているアクセサリーが表示されます。

性格 キャラクターの性格とコメントが表示されます。

性格要素ゲージ 性格を決定するための細かい性格要素（すなお、ひょうきん等）の度合いがゲージで表示されます。この性格要素は、ゲームを進めると増えていきます。

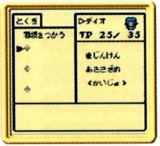
メニュー画面／コマンド(3)
Menu/Command

とくぎ

特殊技能の使用や登録を行います。リーダーとそれ以外のキャラクターでは使い方が異なるので、注意してください。

リーダーの場合

リーダーとは、戦闘時にプレイヤーがダイレクト入力（28ページ参照）するキャラクターのことで、「たいれつ」コマンドで変更できます。

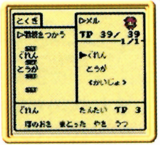


❶ 特技の登録、割り振りを行います。画面に方向キーと特技が表示されるので特技を登録する場所を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

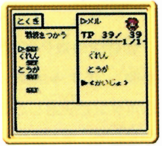


❷ 次に、その操作で使用する特技を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。戦闘では✚ボタンとⒶボタンの組み合わせで使うことができます。

リーダー以外の場合



❶ リーダー以外のキャラクターは、特技をその場で使用したり、戦闘中に使うかどうかの設定を行います。使用する場合は「特技をつかう」を選び、Ⓐボタンで決定してください。



❷ 次に、誰に使うかを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。特技を自動で使うかどうかは、「SET」を選んでⒶボタンで決定してください。使わせたいのであればその特技の名前、使わせたくないのであれば「かいじょ」を選んでⒶボタンで決定します。なお、「かいじょ」は常に特技の欄の最後に表示されるので注意してください。

とくぎとは?

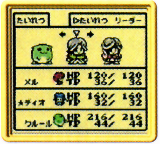
とくぎとは、テクニカルポイントを消費して使う技のことです。コスチュームを着て、戦闘をこなし、コスチュームポイント（CP）を上げると習得します。コスチュームポイントについては30ページを参照してください。

メニュー画面／コマンド(4)
Menu/Command

たいれつ

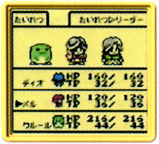
「たいれつ」には、下の2種類のコマンドがあります。✚ボタンの左右でコマンドを選び、Ⓐボタンで決定してください。

たいれつ



戦闘時の隊列を変更します（29ページ参照）。まず✚ボタンでキャラクターを選び、Ⓐボタンで決定してください。次に✚ボタンの左右で、キャラクターを移動させ、Ⓐボタンで決定します。なお、隊列は戦闘中には変更できないので注意してください。

リーダー



戦闘時のリーダーを変更します。キャラクターを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。なお、リーダーも戦闘中に変更できないので注意してください。

さくせん

戦闘時に、リーダー以外のキャラクターがどのように行動するのかを命令します。まず、✚ボタンでキャラクターを選び、Ⓐボタンを押してください。次に命令を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

技をつかいまくれ	TPのコストを考えず、強力な特技を多用します。
技はてきどに	特技をバランスよく適度に使います。
技をつかうな	特技の使用を禁止します。
じぶんをまもれ	ひたすら防御します。なお、キャラクターが回復系の特技を持つ場合は、表示が「いのちをだいじに」と変更され、HPの回復を優先させる命令になります。
とおくをねらえ	敵が複数の場合、遠くにいる敵を攻撃します。

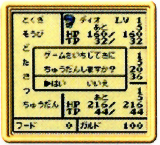
メニュー画面／コマンド(5)

Menu/Command

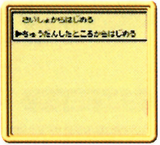
ちゅうだん

ゲームを一時的に中断するコマンドです。

❶「ゲームをいちじてきにちゅうだんしますか？」というメッセージが表示されますので、中断する場合は✚ボタンの左右で「はい」を選んで、Ⓐボタンで決定してください。



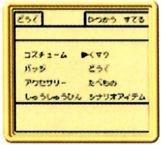
❷ 中断データがあると、タイトル画面のメニューに「ちゅうだんしたところからはじめる」が表示され、中断データの続きをプレイすることができます。



なお、「ちゅうだんしたところからはじめる」以外のモードでゲームを始めると中断データは、自動的に消されるので注意してください。

どうぐ

道具を使用したり、捨てたりするコマンドです。まず、2種類のコマンド（つかう・すてる）を✚ボタンで選んでⒶボタンで決定します。次に、使いたい（もしくは捨てたい）種類の道具を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。



- **コスチューム** キャラクターの職業を決める道具です。
- **バッジ** キャラクターの性格変化に影響します。
- **アクセサリー** キャラクターのステータスに影響します。
- **しゅうしゅうひん** 集めることを目的とした道具です。
- **くすり** キャラクターのHP、TPなどを回復してくれます。
- **どうぐ** 冒険の役に立つ道具です。
- **たべもの** ダンジョンを移動中、HPを徐々に回復します。
- **シナリオアイテム** シナリオの進行に関わります。

「コスチューム」と「しゅうしゅうひん」は、一覧表を見るだけで道具として使うことはできません。また、「シナリオアイテム」と「しゅうしゅうひん」は捨てることができません。

マップ画面
Map

なりきりハウスを出ると、いよいよ冒険の旅が始まります。マップにはフィールドマップと通常マップの2つがあり、ここでは各マップ画面の見方と操作について説明します。

フィールドマップ

行きたい場所を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。一度クリアしたことのあるダンジョンには、ダンジョンの名称の前に★マークが表示されます。Ⓑボタンを押せば、最後に主人公たちがいた場所に戻ることができます。



1 カーソル
2 行き先の名称
3 現在いる時空のアセリア暦

通常マップ／村や町

村や町、ダンジョンといった場所を通常マップ画面と呼びます。移動は✚ボタンで行い、Ⓐボタンを押しながらだと高速移動できます。また、移動以外にも次の操作を行えます。

会話・調査



人や物の前でⒶボタンを押すと、人と会話できたり、物を調べたりすることができます。宝箱もこの方法で開けられます。

買い物

お店ではアイテムの売買ができます。「かう」「うる」のコマンドが表示されますので、✚ボタンで選んでⒶボタンで決定してください。ただしアイテムの中には、売ることができないものもあります。

たべものや	食べ物を売っています。
コスチュームショップ	さまざまなコスチュームを売っています。
どうぐや	冒険の役に立つ薬や、道具を売っています。

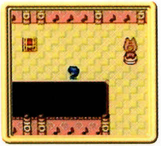
頼まれごとについて

町や、村の人と会話をしていると、「なりきりし」ならではの頼まれごとをされることがあります。頼まれごとを引き受けると、「どうぐ」の「ひみつメモ」に記録され、クリアした頼まれごとは、右側に「OK」と表示されます。

通常マップ／ダンジョン

ダンジョン内は「自動生成ダンジョン」と呼ばれる仕組みになっており、入るたびにマップの形が変わります。また、一度次の階層へ進むと、後戻りすることはできません。

❶ 移動は✚ボタンで行い、Ⓐボタンを押しながらだと、高速移動ができます。また、スタートボタンで全体のマップを表示させることができますが、ダンジョン内では歩いた範囲のマップしか表示されません。村や町では、最初からマップの全体を見ることができます。



❷ ダンジョン内には落とし穴などのトラップがあります。また、宝箱が落ちていることもあります。宝箱の前に立って、Ⓐボタンを押すと、宝箱を開けることができます。



❸ 「たべもの」をフードサックに入れると、メニュー画面の「フード」の値が上昇し、1歩歩くごとに全員のHPを1回復させます（このときフードは1ずつ減少します）。違う種類のたべものや複数のたべものを入れることもできます。

❹ ダンジョンの途中には「きがえしつ」があります。また、ダンジョンの最終階層は「準備室」になっており、コスチュームケース、きおくじん、脱出ゲートがあります。ここで、精霊の試練に備えておくようにしましょう。



ダンジョンからの脱出について

ダンジョンから脱出するには、次の4つの方法があります。

❶ ボスを倒す。 ❷ 脱出用の特技を使用する。

❸ 「EXIT」と表示された脱出ゲートを通る。

❹ 脱出用アイテム「ウイングドブーツ」を使用する。

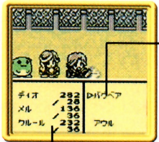
なお、ダンジョンから脱出するとHP、TPは最大値まで回復します。また、ステータス異常も回復します。

戦闘画面
Battle

ダンジョン内を歩いていると、敵と遭遇することがあります。戦闘は、「プチ・リムス」というシステムで行われ、簡単なボタン操作でスピーディな戦闘が展開します。

ルール

敵を全滅させると経験値やガルド、CPを得ることができ、ときにはアイテムを入手します。キャラクターのHPが0になった場合は戦闘不能になり、全員が戦闘不能か石化状態、もしくは麻痺状態になるとゲームオーバーです。ゲームオーバーになるとタイトル画面に戻ります。



敵ウィンドウ
敵キャラクター名の表示。主人公に近い場所にいる敵から表示されます。

パーティーウィンドウ
左側がキャラクターの名前、右側の上段がHP、下段がTPを表します。

戦闘メニューの見方

戦闘時にⒷボタンを押すと戦闘メニューを開けます。この状態でコマンドを入力することにより、キャラクターに直接行動の指示を出すことができます。



とくぎ	特技を使用します。使うキャラクター→使いたい特技→誰に使うかの順で決定してください。
どうぐ	道具を使用します。使うキャラクター→使いたい道具→誰に使うかの順で決定してください。
こうげき	通常攻撃を行います。攻撃するキャラクター→誰に攻撃するかの順で決定してください。
さくせん	リーダー以外のキャラクターに作戦を指示します。変更するキャラクター→作戦の順で決定してください。
ぼうぎょ	物理攻撃や特技攻撃からのダメージを減少させます。
にげる	戦闘から逃げ出します。成功すると戦闘を終了しますが、失敗すると敵からダメージを受けます。また、ボスキャラクターからは逃げることができません。

戦闘時の操作

Battle Operation

戦闘時において、プレイヤーは基本的に「リーダー」を操作します（ダイレクト入力と呼びます）。ほかのキャラクターは、メニューの「さくせん」にしたがって各々が独自に戦います。



ダイレクト入力時の操作方法

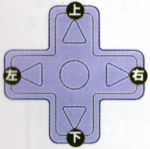
ダイレクト入力は通常のコマンド入力と違い、少ない操作でリーダーの行動を決定することができます。

セレクトボタン ターゲットの変更を行います。攻撃するキャラクターをセレクトボタンで選択することができます。

Ⓐボタン 単体で押した場合は、リーダーの通常攻撃が行われます。また、✚ボタンと組み合わせることによって、あらかじめ登録してある特技を使用することができます。また、特定の通常攻撃中にタイミング良くⒶボタンを押すと、ダメージを増加させるなど特別な効果が起こることがあります。

Ⓑボタン 戦闘メニューを表示させます。

✚ボタン Ⓐボタンとの組み合わせることによって最大3種類の特技を使うことができます。なお、✚ボタンの左側は、防御になります。



- **上** ✚ボタンの上に登録した特技を使用します。
- **下** ✚ボタンの下に登録した特技を使用します。
- **左** 防御をします。
- **右** ✚ボタンの右に登録した特技を使用します。

隊列の意味

❶ パーティーの後方にいるキャラクターほど、相手の物理攻撃（例：なぐる）からのダメージが少なくなります。ただし、魔法攻撃や弓攻撃などに対しては効果がありません。

❷ 主人公の職業やペットの形態により、攻撃を行う際に得意な間合いがあります。例えば、ハンターは遠い距離からの弓攻撃が得意です。得意な間合いから攻撃すると与えるダメージが増加しますので、パーティーの隊列は常にチェックするようにしましょう。

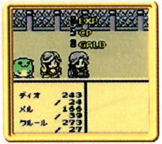
戦闘を終えると・・・・・
After the Battle

戦闘に勝つと、経験値やガルド、コスチュームポイント(CP)を獲得し、ときにはアイテムを入手できます。

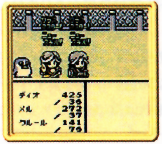
コスチュームポイント(CP)とは?

現在のコスチューム(職業)に対する経験値のことです。

❶ CPは1回の戦闘で倒した敵の数と種類に応じて得ることができます。さらに、その戦闘中に特技を使用した場合は、パーティー全体で使用した特技の回数の合計値がCPに加算されます(加算CPには上限あり)。

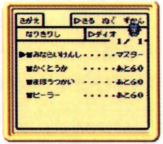


❷ CPを上げていくと、キャラクターはそのコスチュームの特技を覚えたりします。そして、最終的にそのコスチュームの「マスター」になります。

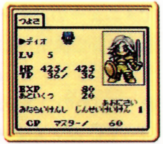


コスチュームマスターについて

コスチュームによって決められたCPを満たすと、コスチュームマスターになり、また、そのコスチュームのことをマスターコスチュームと呼び、上位職業(34ページを参照)のコスチュームを着るために必要になります。



❶ マスターしたコスチュームの数に応じて、「じんせいけいけん」が上がります。「じんせいけいけん」については、34ページを参照してください。



❷ また、コスチュームをオーダーメイドすることができるようになります。コスチュームのオーダーメイドについては、32ページを参照してください。



コスチュームのオーダーメイド

ゲーム中には、コスチュームをオーダーメイドしてくれる人が登場し、2つのマスターコスチュームを組み合わせて、新しいコスチュームを作ることができるようになります。

❶ コスチュームをオーダーメイドしてくれるキャラクターの前に立ち、Ⓐボタンで話しかけてください。次に、✚ボタンでメニューの「オーダーメイド」を選び、Ⓐボタンで決定します。



❷ 1つめのコスチュームを選択します。持っているマスターコスチュームの一覧の中から、オーダーメイドに出したいコスチュームを✚ボタンで1つ選び、Ⓐボタンで決定してください。



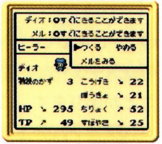
「つくったことのあるコスチュームのきろく」を選ぶと、(各コスチュームごとに)前回オーダーメイドしたコスチュームの組み合わせを見ることができます。

❸ 次に、2つめのマスターコスチュームを選択します。持っているコスチュームの一覧の中から、✚ボタンで1つ選び、Ⓐボタンで決定してください。

❹ 2つのマスターコスチュームによって作り出されるコスチュームの一覧が表示されますので、作りたいコスチュームを✚ボタンで1つ選び、Ⓐボタンで決定してください。



❺ 画面の上にそのコスチュームを着ることができるかどうか、○×で表示されます。また、画面の下にはそのコスチュームを着た場合のステータスが表示されます。オーダーメイドをする場合は✚ボタンで「つくる」を選び、Ⓐボタンで決定してください。

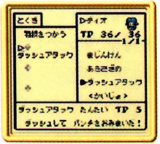


なお、各画面でⒷボタンを押せば前の画面に戻ることができます。

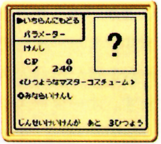
「じんせいけいけん(人生経験)」について

「じんせいけいけん」とは、主人公たちの総合的な経験の目安です。コスチュームをマスターした数が増えるとこの値が上がり、上位職業のコスチュームが着られるようになります。

❶ 主人公は、コスチュームによる特技とは関係のない、固有の特技を持っています。「じんせいけいけん」の値が上がると、その特技がより強力なものに変わります。



❷ 「じんせいけいけん」は、上位職業のコスチュームを着るために必要になることがあります。この値が足りないと、コスチューム着るときに「じんせいけいけんがあと○ひつよう」と表示されます。



例えば「みならいけんし」の上位職業は「けんし」ですが、「けんし」のコスチュームを着るときは「じんせいけいけん」が4必要です。

キャラクターの性格について

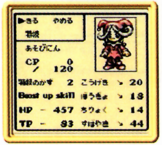
主人公たちには性格が設定されており、身につけているコスチュームの種類と戦闘経験によって変化します。なお、ペットモンスターの性格は主人公たちの性格によって変化します。



❶ 性格パラメータによって、そのキャラクターの性格が決まります。キャラクターの性格は、メニュー画面の「つよさ」で見ることができます。



❷ 性格によってその能力をより発揮できるコスチュームがあります。性格とコスチュームがマッチすると、着替えをしたときに、「Boost up skill」と表示されます。



あらたなる冒険へ
Next Adventure

精霊の試練に打ち勝つと、主人公たちは自動的に「なりきりハウス」のマーテルの部屋に戻ります。そこで、プレイヤーは主人公たちの質問に答えます。その後、別の時空へ行くことができたり、フィールドマップ上に新しいダンジョンが出現したりします。

主人公たちの質問

精霊の試練を終えると、主人公たちはプレイヤーに対して質問をしてきます。その質問に対する答えを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。プレイヤーの答えは、キャラクターの性格に影響を与えます。





時空を移動する

特定のダンジョンをクリアすることにより、新しい時空への扉を開くことができます。マーテルの部屋にある絵の前に立って、Ⓐボタンを押してください。「○○のいる時空にてんいしますか?」と表示されるので、「はい」を選んでⒶボタンで決定してください。



もとの時空へ帰る

もとの時空へ帰りたいときは、精霊マーテルの像の前に立って、Ⓐボタンを押してください。「じぶんの時空にかえりますか?」というメッセージが表示されますので、✚ボタンで「はい」を選んで、Ⓐボタンで決定してください。



どうぐ
Item

ここでは冒険には欠かせない道具を紹介します。なお、道具は1種類につき15個まで持つことができます。

コスチューム

キャラクターの職業を決めます。例えば、「みならいけんし」ならば、軽い鎧と扱いやすい剣のセットとなります。

バッジ

キャラクターの着用コスチュームによる性格変化に影響します。例えば、「すなおバッジ」は、性格変化の影響が2倍になります。ただし性格イベントにはバッジの効果は影響しません。

アクセサリー

キャラクターのステータスに影響する道具です。例えば、「はやいスカーフ」は、キャラクターの素早さを上げることができます。

しゅうしゅうひん

集めることを目的とした道具です。精霊の試練を乗り越えることなどで、もらうことができます。

くすり

キャラクターのHP、TPやステータス異常を回復させます。例えば、「レッドグミ」はHPを回復します。

どうぐ

冒険の役に立つ道具。例えば「かんいきがえしつ」は、通常マップ画面ならどこでもコスチュームを着替えることができます。

たべもの

フードサックに入れることで、HPを徐々に回復します。たべものによって増える「フード」の値は異なります。

シナリオアイテム

物語の進行にかかわる道具です。

通信機能
Communication

コスチュームを交換する

このゲームでは、通信ケーブルを使って、友達とコスチュームを交換することができます。

❶ 電源OFFの状態で通信ケーブルを双方の外部拡張コネクタに接続し、本体電源をONにしてください。次に✚ボタンでタイトル画面の「コスチュームをこうかんする」を選びます。準備ができたらコスチュームを選び、Ⓐボタンで決定します。

❷ 互いのコスチュームを見て、交換するときは「はい」、交換しないときは「いいえ」を選び、Ⓐボタンで決定してください。お互いが「交換する」を選ぶと、コスチュームが交換されます。

「コスチュームをこうかんする」を行うためには、「ゲームボーイ本体2個」と「専用通信ケーブル」、「ゲームカートリッジ2個」が必要です。
使用する通信ケーブルは、本体によって異なります。詳しくは、ゲームボーイ本体の取扱説明書を参照してください。

プリントアウト機能

今までに着たことがあるコスチュームやペットモンスターの姿を、「ポケットプリンタ」を使ってプリントアウトすれば、シールにすることができます。

❶ 本体の電源がOFFの状態で通信ケーブルを双方の外部拡張コネクタに接続し、ポケットプリンタ、ゲームボーイ本体の順で電源をONにします。続いてメニューから「キャラクターをいんさつする」を選び、Ⓐボタンで決定してください。

❷ キャラクター、コスチューム(姿)の順で印刷するものを選び、Ⓐボタンで決定してください。メニューが表示されたら「いんさつする」を選び、Ⓐボタンを押すとプリントされます。なお、プリントの濃淡はメニューの「のうどをかえる」で設定できます。✚ボタンの左右で数値を変えてください。

「プリントアウト機能」を遊ぶためには、「専用通信ケーブル」と「ポケットプリンタ」が必要です。印刷方法の詳細については、ポケットプリンタの取扱説明書を参照してください。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

バッテリーバックアップ機能に関するご注意

●このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。

●むやみに電源スイッチをＯＮ／ＯＦＦする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

ナムコワンダーページ http://www.namco.co.jp/

●ゲーム内容についてのお問い合わせは、下記まで
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

(株)ナムコ・ナムコット係
☎東京 03-3375-7656
〒146-8655 東京都 大田区 矢口 2-1-21
営業時間：9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
☎横浜 045-542-8761
〒222-0001 神奈川県横浜市港北区樽町 2-1-60
営業時間：9:30～12:00 13:00～17:00（土・日・祝祭日を除く）

●本品の輸出及び使用営業を禁じます。
●当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。